



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Karakter**

Menurut Dancyger dan Rush (2013), karakter utama dalam sebuah cerita merupakan alasan utama bagi penonton untuk merasakan cerita. Penonton akan diajak untuk berpartisipasi di dalam cerita bersama dengan karakter dan dilemanya. Pada umumnya karakter akan dikenal karena perbuatannya yang dominan, atau perilakunya. Dancyger dan Rush (2013) menyatakan bahwa selain karakter utama, terdapat juga karakter sekunder yang memiliki *goal* yang berbeda dengan karakter utama. Peran karakter sekunder disini berfungsi untuk menunjukkan kontras antara karakter sekunder dan karakter utama (hlm. 4).

Menurut Egri (1972), Saat seorang penulis hendak menciptakan karakter, orang tersebut harus mengenal karakternya dengan baik. Seorang penulis harus mengerti alasan dibalik karakter menjadi marah, arogan, religius, sombong, dll. Segala sesuatu yang dilakukan karakter, yang terjadi pada karakter, yang disukai dan tidak disukai karakter, seorang penulis harus mengerti alasan di balik itu semua. Jika sebuah objek memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi; manusia ataupun karakter pun memiliki Psikologi, Fisiologi dan Sosiologi. Berikut merupakan penjelasan mengenai ketiga dimensi tersebut (hlm. 32-33).

#### **1. Fisiologi:**

##### **a. Jenis Kelamin**

- b. Umur
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna mata, rambut, dan kulit
- e. Postur tubuh
- f. Penampilan: Wajah tampan, kelebihan atau kekurangan berat badan, kulit bersih, bentuk wajah.
- g. Kelainan/ kecacatan: *Abnormal*, tanda lahir, penyakit tertentu.
- h. Keturunan.

2. Sosiologi:

- a. Kelas: Bawah, Menengah, Atas, dll.
- b. Pekerjaan: Jenis pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kecocokannya dalam pekerjaan tersebut, dll.
- c. Edukasi/ pendidikan: Nama sekolah, kelas, pelajaran favorit, dll.
- d. Kehidupan Rumah Tangga: Tinggal dengan keluarga, yatim piatu, cerai, dll.
- e. Agama
- f. Ras, Kewarganegaraan
- g. Kedudukan di lingkungan: Pemimpin dari teman-temannya, Anggota klub olahraga, dll.
- h. Pandangan Politik
- i. Hobi.

3. Psikologi:

- a. Kehidupan Percintaan

- b. Ambisi
- c. Frustasi
- d. Temperamen: Kolerik, sanguin, *easygoing*, pesimis, dll.
- e. Pandangan hidup
- f. Kompleksitas: Obsesi, fobia, dll
- g. Kemampuan: Bahasa, bakat, dll.
- h. Kualitas: Imajinasi, IQ, selera, dll (hlm. 36-37).

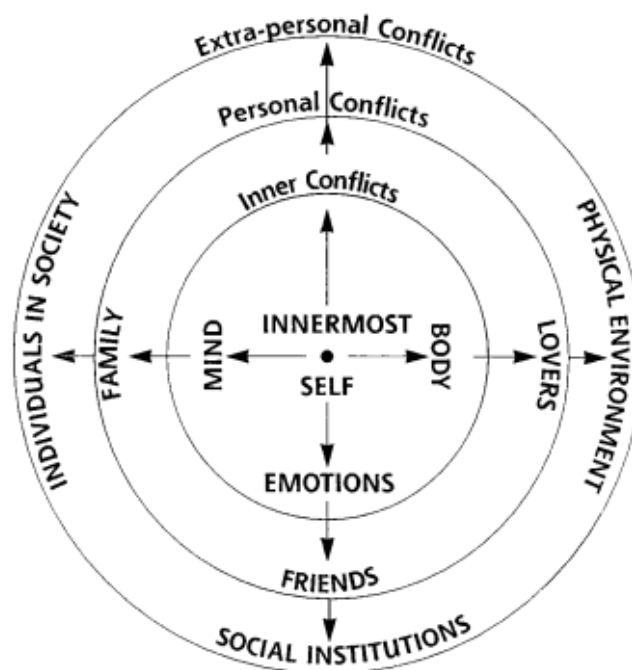
## 2.2. Konflik

Menurut McKee (1997), tidak ada satu hal yang dapat menggerakkan jalannya sebuah cerita selain dengan adanya konflik. McKee menyebut konflik merupakan musik di dalam sebuah cerita. Di dalam musik terdapat instrumen dan alunan indah yang dapat membuat pendengarnya terhanyut hingga melupakan waktu dan tanpa disadari musik itu telah selesai. Sama halnya dengan konflik, jika konflik dipergunakan secara baik, maka penonton akan terhanyut dalam cerita hingga cerita itu selesai (hlm. 210 – 211).

Konflik bukanlah sekedar prinsip estetika belaka, melainkan konflik adalah jiwa dari sebuah cerita, dan cerita dapat hidup jika tinggal di dalam konflik yang tampaknya abadi. Seorang penulis yang tidak dapat memahami makna konflik, yang hanya berpikir bahwa hidup itu mudah jika kita tahu cara memainkannya, ia akan memberi perspektif yang salah terhadap konflik. Biasanya naskah dari penulis tersebut akan gagal karena ceritanya akan memberikan konflik yang *absurd* atau konflik yang tidak bermakna atau kosong (hlm. 211).

Oleh karena itu McKee mengemukakan 3 langkah atau lapisan konflik yang berguna untuk mengukur konflik yang berpengaruh pada dunia karakter. Tiga lapisan konflik tersebut adalah *Inner Conflict*, *Personal Conflict*, dan juga *Extra-personal Conflict* (hlm. 145).

### THE THREE LEVELS OF CONFLICT



Gambar 2.1. *The three levels of Conflict*

(sumber: McKee, 1997)

### 1. *Inner Conflict*

Konflik dimana saat seorang karakter bertentangan dengan perasaan, emosi, pikiran, dan tubuhnya sendiri.

### 2. *Personal Conflict*

Konflik yang melibatkan relasi personal. Melibatkan lingkaran kehidupan seorang karakter terhadap hubungan sosial sekitarnya. Biasanya bersangkutan dengan teman, keluarga, maupun pasangan dari karakter tersebut.

### 3. *Extra-Personal Conflict*

Konflik yang melibatkan sang karakter dengan kehidupan luar sang karakter. Konflik ini mencakup tiga elemen yaitu *Social Institutions*, seperti contohnya pemerintahan dan rakyat, gereja dan umatnya, perusahaan dengan client; lalu *Individuals in Society*, seperti polisi dengan kriminal, bos dengan pekerjanya, ataupun dokter dengan pasien; dan elemen terakhir yaitu *Natural Environment*, konflik yang melibatkan waktu, tempat, dan setiap objek yang ada (hlm 145-147).

Berdasarkan tiga tingkat konflik di atas, McKee (1997) mengutarakan teori mengenai komplikasi dan kompleksitas. Menurut McKee (1997), komplikasi merupakan saat dimana sebuah cerita menerapkan hanya salah satu konflik dari ketiga tingkat konflik tersebut. Seperti contoh pada film *horror* atau *action*, karakter utama bertarung melawan konflik hanya pada *extra-personal conflict*. Sedangkan kompleksitas merupakan sebuah cerita dimana cerita tersebut menggunakan tiga tingkat konflik ke dalam satu cerita.

Menurut Schmidt (2005), banyak penulis yang kesulitan dalam menentukan konflik untuk menjalankan sebuah cerita. Konflik tidak selalu diekspresikan dengan tinjauan, tembak, atau bom; namun konflik dapat dilontarkan dengan beberapa cara. Ada beberapa tipe konflik yang dapat digunakan untuk membuat cerita lebih dramatis dan menarik. Pemilihan konflik ini dapat dipakai sesuai dengan yang karakter utama butuhkan untuk mencapai tujuannya dalam sebuah cerita. Oleh karena itu Schmidt menuturkan 6 jenis konflik utama, antara lain yaitu (hlm. 15):

1. *Relational Conflict:*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan manusia. Pada konflik ini biasanya karakter protagonis akan bertarung melawan antagonis untuk memperebutkan *goal* mereka masing-masing. Hanya satu dari mereka yang akan mencapai tujuannya dan yang lainnya akan kalah.

2. *Situational Conflict:*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan alam atau lingkungan. Pada konflik ini biasanya lingkungan akan mengancam kehidupan karakter dan karakter tersebut harus menemukan kekuatan dalam dirinya untuk menaklukkannya.

3. *Inner Conflict*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan dirinya sendiri. Pada konflik ini biasanya karakter merasa tidak yakin atas tujuannya sendiri. Karakter akan berjuang melawan masalah yang menimpa pada dirinya,

pilihan yang harus dibuat, kekurangan yang ada pada dirinya, dan hal lain yang berasal dari dirinya.

#### 4. *Paranormal Conflict*

Merupakan perlawanan antara manusia melawan teknologi atau kemungkinan. Pada konflik ini biasanya manusia akan berusaha untuk mengembangkan teknologi sampai melebihi batasnya, sehingga ia harus menanggung konsekuensi terhadap perbuatannya tersebut.

#### 5. *Cosmic Conflict*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan nasib/takdir/tuhan. Biasanya konflik ini juga merupakan saat dimana karakter akan melawan masalah dengan kuasa yang lebih besar dari karakter tersebut.

#### 6. *Social Conflict*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan kelompok atau grup. Dalam konflik ini karakter akan memiliki masalah dengan sekelompok orang. Dalam konflik ini tidak setiap anggota kelompok tersebut harus melawan karakter utama. Namun juga bisa hanya satu orang yang menjadi representasi dari kelompok tersebut yang melawan karakter utama (hlm. 15-17).

### **2.3. Plot**

Menurut Truby (2007), plot merupakan penganyaman dari karakter dan aksi dalam sebuah cerita yang utuh. Untuk membuat plot yang utuh sangatlah kompleks dan harus sangat detail. Kesalahan dari satu plot seringkali dapat membuat keseluruhan cerita menjadi jatuh. Plot sendiri dideskripsikan sebagai urutan rangkaian kejadian, namun setiap urutan kejadian harus memiliki tujuan.



Menurutnya, plot yang baik adalah plot yang organik atau alami. Oleh karena itu Truby menuturkan beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk membuat plot yang baik, hal tersebut antara lain adalah:

1. Plot yang alami tercipta karena perlakuan yang sesuai atas kejadian yang dialami sebuah karakter.
2. Setiap rangkaian kejadian harus terhubung atau berhubungan.
3. Setiap kejadian harus penting, dan setiap aksi harus proporsional berdasarkan fase dan lama kejadian.
4. Setiap plot harus datang secara natural dari karakter, dan bukan dipaksakan oleh penulis.
5. Setiap urutan rangkaian kejadian harus utuh dan memiliki dampak yang berarti. Utuh yang dimaksud yaitu jika salah satu kejadian dihilangkan, maka akan membuat keseluruhan cerita menjadi berantakan (hlm. 258-260).

#### **2.4. *Character Arc***

Menurut Hawker (2015), *Character Arc* merupakan sebuah proses perubahan kepribadian karakter baik secara emosi ataupun psikologi. Jika karakter berada dalam emosi atau kepribadian di titik A, pada akhir cerita ia akan berada dalam kepribadian di titik B. Titik B disini merupakan perkembangan karakter dari titik A. Perubahan titik ini merupakan perjuangan karakter yang ditujukan untuk perubahan kebiasaan lama karakter untuk menemukan jati dirinya yang sesungguhnya. Oleh karena itu biasanya pada awal cerita, karakter diciptakan

dengan memiliki kekurangan dan pada akhirnya kekurangan itu akan terobati berkat perjuangan melawan konflik yang ia alami (hlm. 12-13).

Banyak orang mempertanyakan mana yang lebih penting antara plot atau karakter, oleh karena itu Weiland (2016), mengatakan bahwa tidak ada yang lebih penting, karakter dan plot integral satu sama lain, atau mereka berdua merupakan satu kesatuan. Karakter menggerakkan plot, dan plot membentuk *Character Arc*. Kemungkinan penyebab dari perubahan karakter memang sangatlah banyak. Oleh karena itu kemungkinan tersebut dipersempit menjadi 3 tipe *Character Arcs* yang sering digunakan (hlm 1-4).

#### 1. *The Positive Change Arc*

*The positive change arc* merupakan tipe *Character Arc* yang paling sering digunakan. Pada tipe ini, karakter protagonis akan memulai cerita dengan memiliki banyak kekurangan dan penolakan. Hingga seiring berjalannya cerita, ia akan dipaksa untuk berjuang melawan kekurangan tersebut hingga pada akhirnya ia akan berubah menjadi karakter yang jauh lebih baik (hlm. 3).

#### 2. *The Flat Arc*

Banyak cerita yang bermula dengan karakter utama yang sudah tidak memiliki kekurangan apapun. Karakter tersebut sudah menjadi pahlawan dan tidak membutuhkan perkembangan yang berarti. Oleh karena itu, *The Flat Arc* merupakan tipe *Character Arc* yang bersifat statis. Karakter utama merupakan katalisator yang membantu perkembangan karakter-karakter lainnya (hlm. 3).

#### 3. *The Negative Change Arc.*

*The Negative Change Arc* memiliki variasi yang lebih banyak daripada tipe lainnya. Namun secara umum, tipe ini merupakan tipe yang bertolak belakang dengan *The Positive Change Arc*. Dalam tipe ini, karakter akan berakhir lebih buruk daripada saat ia memulai cerita. Biasanya karakter akan jatuh, bernasib buruk, atau bahkan meninggal (hlm. 3).

Menurut Weiland (2016), manusia benci untuk berubah. Sama halnya dengan karakter, mereka akan bersikeras untuk menolak perubahan. Ia mengutarakan beberapa hal yang perlu diketahui dalam perubahan sang karakter. Yang pertama yaitu "*The Lie The Character Believes*". Perubahan karakter merupakan tentang kebohongan yang karakter kita percayai pada awalnya. Seperti contoh film *Toy Story*, *lie* yang dibangun ialah "kalian hanya berharga jika menjadi mainan favorit Andy" (hlm. 6-7).

Selain *The Lie*, perubahan karakter dipengaruhi oleh *wants* dan *needs* karakter. *Wants* merupakan keinginan atau *goal* dari karakter yang terlihat sepanjang plot, namun keinginan tersebut semata-mata hanyalah tujuan yang masih berada di permukaan. Biasanya *wants* dari karakter akan bersifat fisik dan eksternal. Seperti contohnya, di dalam film *Toy Story*, *wants* dari tokoh Woody yaitu menjadi mainan favorit Andy. Hal tersebut akan terlihat sepanjang plot dalam film tersebut (hlm. 10-12).

Sedangkan *needs* merupakan penangkal dari *lie* karakter secara personal. *Needs* merupakan hal yang sangat dibutuhkan karakter untuk ia berkembang dan juga merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupannya. *Needs* bukan hanya sekedar keinginan eksternal maupun fisik karakter, namun kesadaran karakter

akan pandangan hidupnya. Pada film *Toy Story*, *needs* dari tokoh Woody bukan menjadi mainan favorit Andy, melainkan kesadarannya untuk dapat berbagi kasih Andy kepada mainan yang lainnya (hlm. 13-14).

Setelah mengetahui *lie*, *wants*, dan *needs* karakter, hal selanjutnya yang perlu diketahui merupakan “*Your Character’s Ghost*”, yaitu alasan mengapa karakter mempercayai *lie* tersebut pada awalnya. *Character’s Ghost* sendiri dapat diketahui jika kita melihat masa lalu dari sang karakter. Dalam film *Toy Story*, *Ghost* dari karakter Woody merupakan pengetahuan dari apa yang terjadi jika sebuah mainan yang tidak disayang (hlm. 17-19). Hal terakhir yang perlu diketahui yaitu “*The Normal World*”. Secara garis besar, “*The Normal World*” merupakan *setting* dimana cerita dimulai. *Normal World* sendiri memainkan peran penting pada babak awal cerita yang dipergunakan sebagai *set-up*. *Normal World* berfungsi sebagai tempat atau *setting*, dimana sang karakter akan merasa nyaman untuk hidup di dalam *lie*. Seperti contoh pada film *Toy Story*, dimana *Normal World* dari Woody yaitu kamar Andy, dimana Woody merupakan bos dari para mainan dan membuatnya lebih tenggelam pada *lie*-nya (hlm. 29-32).

#### **2.4.1. Negative Change Arc**

Menurut Weiland (2016), Karakter melakukan kegagalan tidak hanya dengan satu cara, namun banyak cara untuk karakter melakukan banyak cara. Begitu juga dengan *negative change arc* ini. Oleh karena itu ia mengemukakan tiga kemungkinan rute yang karakter ambil di dalam *negative change arc* ini (hlm. 137).

### 1. *The Disillusionment Arc:*

Perubahan karakter menjadi lebih baik, namun cerita berakhir mengenaskan. Bermula pada karakter yang percaya dengan “*lie*”, lalu berhasil mengatasi “*lie*” tersebut, namun “*truth*” yang baru berakhir tragis.

Secara keseluruhan, *the disillusionment arc* ini tidak berkonotasi negatif sama sekali. Sama halnya dengan *positive change arc*, karakter utama berkembang menjadi pribadi yang memahami kebenaran yang terjadi dengan lebih baik. Karakter bermula percaya kepada “*lie*”, lalu berhasil mengatasi “*lie*” tersebut. Perbedaannya dengan *positive change arc* yaitu pada *the disillusionment arc*, karakter berkembang menjadi seseorang yang lebih baik, namun cerita berakhir menjadi lebih buruk atau tragis (hlm. 138).

### 2. *The Fall Arc:*

Tipe *negative change arc* yang sering terjadi, dimana karakter bermula pada kepercayaannya kepada “*lie*”nya, namun ia tidak mau berpindah menuju “*truth*” dan tetap bergantung pada “*lie*”nya, sehingga ia menjadi semakin jatuh dan tenggelam di dalam “*lie*” tersebut (hlm. 138).

### 3. *The Corruption Arc:*

Tipe *arc* dimana bertolak belakang dengan *positive change arc*. Pada *the corruption arc*, karakter bermula dengan melihat “*truth*”, namun ia menolak untuk mempercayai “*truth*” tersebut, melainkan ia memilih untuk percaya kepada “*lie*” (hlm. 139).

#### 2.4.1.1. The Disillusionment Arc

Menurut Weiland (2016), penggunaan *character arc* ini dibagi menjadi tiga struktur, begitu juga pada *The Disillusionment Arc*. Tiga struktur tersebut yaitu *The First Act*, *The Second Act*, dan *The Third Act*.

##### 1. *The First Act*

*Act* pertama dibagi lagi menjadi tiga tahapan yang dimulai dengan *hook*. Dimana pada tahap *hook* ini, karakter bermula dengan kepercayaan ke dalam “*lie*” di dalam *Normal World* yang membuat karakter nyaman. Setelah itu dilanjutkan menuju tahap kedua yaitu *Inciting Incident*, dimana tahap ini menunjukkan petunjuk mengenai *lie* yang ia percayai mulai terlihat salah. Dan selanjutnya tahap terakhir ialah *1<sup>st</sup> Plot Point*, dimana karakter pertama kalinya menghadapi *truth* (hlm 137-146).

##### 2. *The Second Act*

*Act* kedua merupakan kelanjutan dari *act* pertama dan dibagi juga menjadi tiga tahapan yang dimulai dengan *1<sup>st</sup> pinch point*, yang merupakan tahap keempat, dimana tahap ini merupakan tahap dimana sang karakter dihukum atas kepercayaan pada *lie* tersebut. Tahap kelima yaitu *Midpoint (2<sup>nd</sup> Plot Point)*, merupakan *Moment of Truth* dimana sang karakter terpaksa harus menghadapi kenyataan atau *truth* yang baru. Lalu tahap terakhir dalam *act* kedua ini yaitu *2<sup>nd</sup> Pinch Point*, tahap dimana sang karakter masih frustrasi akan kehilangan *lie*-nya, dan kecewa akan *truth*-nya yang baru (hlm. 147-154).

##### 3. *The Third Act*

*Act* ketiga dan yang terakhir ini terbagi atas 4 tahap. Dilanjutkan dengan tahap ketujuh yaitu *3<sup>rd</sup> Plot Point*, tahap dimana sang karakter mulai menerima bahwa *lie* yang selama ini ia percayai sudah menghilang. Tahap kedelapan merupakan *Climax*, dimana karakter berusaha untuk memegang dan menghadapi *truth* yang sedang ia alami. Setelah karakter berusaha untuk memegang dan menghadapi *truth* yang sedang ia alami, ia akhirnya berhasil untuk memperoleh *truth* tersebut, dimana hal ini merupakan tahap kesembilan yaitu *Climatic Moment*. Tahap terakhir dari *The Disillusionment Arc* yaitu *Resolution*, tahap dimana setelah karakter memperoleh *truth*, ia menyadari bahwa *truth* yang baru ini berakhir tragis dan membuatnya kecewa (hlm. 155-163).